NEWSLETTER
TK90X TK95 ZX-SPECTRUM

ATENÇÃO: Precisamos que nos envie dicas, sugestões para novas sessões, criticas sobre as que já existem, e etc.

OBS: Quem participa do Newsletter, enviando assuntos e idéias tem descontos na assinatura.

atenciosamente,

Número 4 - Newsletter - Boletim Informativo - Novembro de 1989

TRAPAÇAS & DICAS

HYSTERIA
REDEFINA AS TECLAS COM "CHEATS" E VOCE ESTARA' COM VIDAS INFINITAS.

RASTAN
ASSIM QUE VOCE COMECAR O JOGO BASTA DAR BREAK (SPACE + CAPS), E ASSIM QUE VOCE RECOMECAR DE NOVO TERA' ENERGIA INFINITA.

ROAD RUNNER
ASSIM QUE O PROGRAMA CARREGAR TECLA " RTHB "SIMULTANEAMENTE PARA VIDAS INFINITAS

by Marcelo MC

POKES

AD ASTRA- 35852,0
ARKANOID II- 33054,n (MAX=10 VIDAS)
ARMY MOVES I- 54597,0
ARMY MOVES II- 53772,0
ATV SIMULATOR- 60250,0
BLACK LAMP- 33607,n (MAX=50 VIDAS)
CHUCKIE EGG II- 35453,0
COBRA(STALLONE)- 36515,183
DAN DARE II- 53822,n
DUSTIN- 52904,0
DYNAMITE DAN II- 29003,0
ENDURO RACER- 43542,0:43643,0
FIREFLY- 44998,n
FIRELORD- 34509,0
FRED HARDEST- 63396,18:63792,18:61606,4
GARFIELD- 33595,0
GRYZOR- 33015,n
HEAD OVER HELLS- 42195,0
HYSTERIA- 44588,201
I, BALL I- 49483,0:49168,0
I, BALL II- 43384,n
IKARI WARRIORS- 41178,n (MAX=40 VIDAS)
IMPOSSABALL- 41185,0:37706,0
JAIL BREAK- 50651,0
JOE BLADE- 37797,0
KARNOV- 32972,n:24941,n:32856,n
KOKOTONI WILF- 42214,255
KRAKOUT- 46565,0
MEGA APOCALYPSE- 23318,n
NORTH STAR- 44433,0
OUT RUN- 39204,0
PI R2- 38742,0:38481,0
RASTAN- 4899,n
RASTERCAN- 39220,0
RENEGADE- 41048,195
RYGAR- 51126,0:61577,0
SABOTEUR I- 29894,0
SAI COMBAT- 65364,201:32421,1
SALAMANDER- 38902,201
SCOOBY DOO- 20614,0
SCUBA DIVE- 55711,255
STAR WARS- 45268,0
SUPER SPRINT- 49358,201
SWEEDO'S WORLD- 33219,0
TERMINUS- 45583,0:47023,0
THUNDERCATS- 31401,0:31402,0
TRANTOR- 56711,0:52529,0
WEST BANK- 51210,n
XEVIOUS- 34509,n

HARDWARE

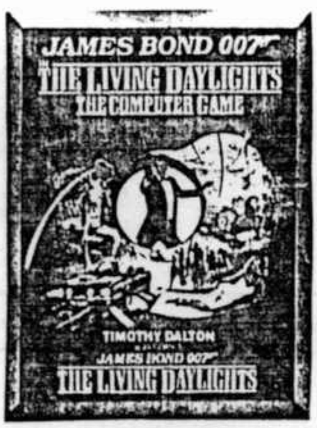
ALPHAPRINTER IP-40:

.AQUI ESTA' UM PEQUENO COMENTARIO DA IMPRESSORA ALPHAPRINTER IP-40.
ESTA E' UMA PEQUENA IMPRESSORA, SEM GRANDES RECURSOS COMO UMA P 500 DA PROLOGICA OU UMA ALPHACOM, POIS ESTA NAO IMPRIME CARACTERES GRAFICOS, MAS E' UMA BOA IMPRESSORA PARA FAZER PEQUENAS LISTAGENS.
PARA USA-LA E' NECESSARIO O USO DE UMA INTERFACE. SEU TIPO DE IMPRESSAO E' MATRIARCAL POR LINHA COM MATRIZ DE 6X8 PONTOS, SUA CAPACIDADE DE IMPRESSAO POR LINHA E' DE 32 CARACTERES POR LINHA, CAPACIDADE DE BUFFER E' DE UMA LINHA COMPLETA, A VELOCIDADE E' DE 42 LINHAS POR MINUTO, O PAPEL USADO E' O MESMO USADO EM MAQUINAS DE CALCULAR (60 mm DE LARGURA), SUA ALIMENTACAO E' INDEPENDENTE DO MICRO, POIS POSSUI UM ALIMENTADOR DE REDE DE 9,5 VAT.
POR TER UM TAMANHO PEQUENO FACILITA A SUA COLOCACAO EM QUALQUER LUGAR, AO LADO DO MICRO.
NA MINHA OPNIAO E' UMA IMPRESSORA QUE PODE NOS PROPORCIONAR VANTAGENS E DESVANTAGENS TAIS COMO:
VATAGENS:E' PEQUENA, DE FACIL MANUSEIO, O PAPEL DE USO E' FACILMENTE ENCONTRADO, BOA PARA FAZER LISTAGENS DE PROGRAMAS, RELACOES, AGENDAS.
DESVANTAGENS:NAO POSSUI CARACTERES GRAFICOS, PARA A COLOCACAO DO PAPEL VOCE PRECISA TER UM POUCO DE CALMA, POIS E' UM POUCO DIFICIL QUANDO NAO SE TEM PRATICA, E E' ALGO UM POUCO DIFICIL DE ADQUIRIR PORQUE A BOBINA DURA MUITO TEMPO, SENDO QUE A VELOCIDADE DE IMPRESSAO E' UM POUCO LENTA, MAS ACEITAVEL.
QUANTO AO MANUAL DE INSTRUCOES DA IMPRESSORA, NAO E' LA' GRANDE COISA, POIS SE VOCE LER COM ATENCAO, PODERA' SE CONFUNDIR, JA' QUE SERVE COMO MANUAL DA IMPRESSORA CHAMADA IP-40.
QUASE ESQUECI DE DIZER QUE ELA TAMBEM PODE IMPRIMIR EM DUPLA LARGURA E ALTURA.

DICAS DE PROGRAMAÇAO

Esta sessão tem o proposito de lhe dar dicas sobre Linguagem de Maquina, Basic, Logo, Pascal, Editores, e etc. Nesta edição estou usando a Linguagem de M. através do Basic, pois assim não é neccessario o uso de um editor assembler. OK?

by Marcelo MC



.Esta dica anula a frase "Ligue o gravador e tecle ENTER ", ou do Spectrum "Start tape, then press any key":

```
9999 SAVE"DICAS": POKE PEEK 23631+256*PEEK 23632+2,181: SAVE"DICAS 2"
```

.Esta dica deixa invisível o começo da primeira linha, além de zerar a linha:

```
1Ø REM ........DICAS DE PROGRAMACAO
2Ø FOR N=2376Ø TO 23767: POKE N,8: NEXT N: POKE 23756,Ø
```

.Efeitos com brilho, ocupa 34 bytes:

```
1Ø FOR N=3ØØØØ TO 3ØØ16: READ A: POKE N,A: NEXT N: REM brilho ON
2Ø FOR X=35ØØØ TO 35Ø16: READ B: POKE X,B: NEXT X: REM brilho OFF
3Ø DATA 33,Ø,88,6,3,197,6,Ø,2Ø3,246,35,16,251,193,16,245,2Ø1
4Ø DATA 33,Ø,88,6,3,197,6,Ø,2Ø3,182,35,16,251,193,16,245,2Ø1
5Ø LIST: FOR N=Ø TO 5Ø: RAND USR 3ØØØØ:PAUSE 2: RAND USR 35ØØØ: NEXT N
```

.Scrool em diagonal, ocupa 25 bytes:

```
1Ø FOR N=3ØØØØ TO 3ØØ24: READ A: POKE N,A: NEXT N
2Ø DATA 6,192,17,255,87,213,225,43,197,1,31,Ø,26,237,184,35,54,Ø,43,43,
   27,193,16,24Ø,2Ø1
3Ø DIM T$(7Ø4): FOR F=1 TO 7Ø4: LET T$(F)=CHR$ (INT (RND*133)+32):NEXT
   F: PRINT T$
4Ø FOR N=Ø TO 23:RAND USR 3ØØØØ: RAND USR 319Ø: NEXT N
```

.Um CLS diferente, ocupa 18bytes:

```
1Ø FOR N=3ØØØØ TO 3ØØ17: READ A: POKE N,A: NEXT N
2Ø DATA 33,255,87,14,32,167,2Ø3,38,43,13,32,25Ø,62,63,188,32,242,2Ø1
3Ø LIST: FOR N=Ø TO 7: RAND USR 3ØØØØ: NEXT N
```

.Este CLS possuí som e efeito de borda, ocupa 35 bytes:

```
1Ø FOR N=3ØØØØ TO 3ØØ34: READ A: POKE N,A: NEXT N
2Ø DATA 58,72,92,245,6,8,17,Ø,24,33,Ø,64,126,211,254,2Ø3,3Ø,35,27,122,
   179,32,245,16,237,241,31,31,31,211,254,2Ø5,1Ø7,13,2Ø1
3Ø LIST: PAUSE 5Ø: RAND USR 3ØØØØ: GOTO 3Ø
```

.Efeitos com cor, ocupa 25 bytes:

```
1Ø FOR N=3ØØØØ TO 3ØØ24: READ A: POKE N,A: NEXT N
2Ø DATA 62,7,23Ø,7,87,33,Ø,88,6,3,197,6,Ø,126,23Ø,248,178,119,35,16,248,
   193,16,242,2Ø1
3Ø PRINT AT 1Ø,12;"DICAS DE PROGRAMACAO": FOR N=Ø TO 7: POKE 3ØØØ1,N:RAND
   USR 3ØØØØ: NEXT N; GOTO 3Ø
```

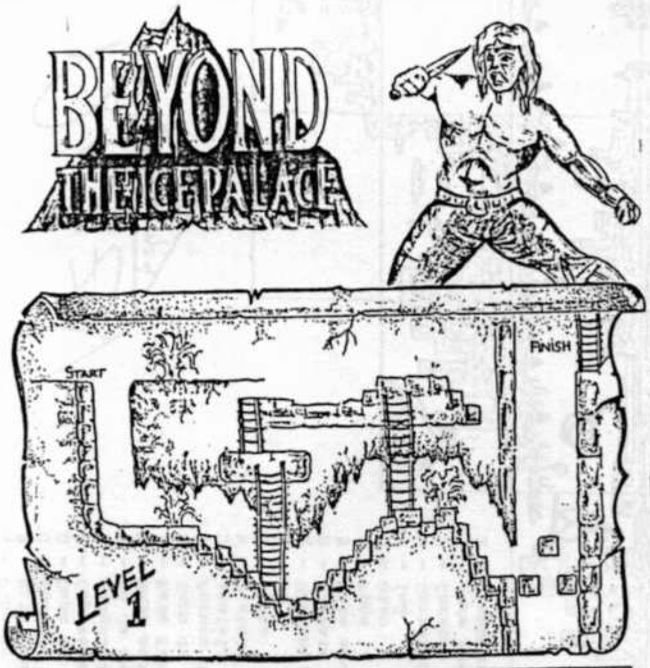
.Efeitos com cor de fundo,ocupa 31 bytes:

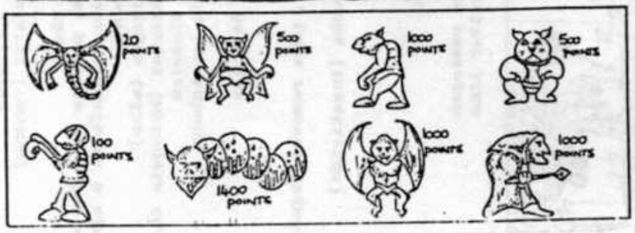
```
1Ø FOR N=3ØØØØ TO 3ØØ3Ø: READ A: POKE N,A: NEXT N
2Ø DATA 62,7,2Ø3,39,2Ø3,39,2Ø3,39,23Ø,56,87,33,Ø,88,6,3,197,6,Ø,126,23Ø,
   199,178,119,35,16,248,193,16,242,2Ø1
3Ø PRINT AT 1Ø,12;"DICAS DE PROGRAMACAO": FOR N=Ø TO 7:POKE 3ØØØ1,N:RAND
   USR 3ØØØØ: NEXT N: GOTO 3Ø
```

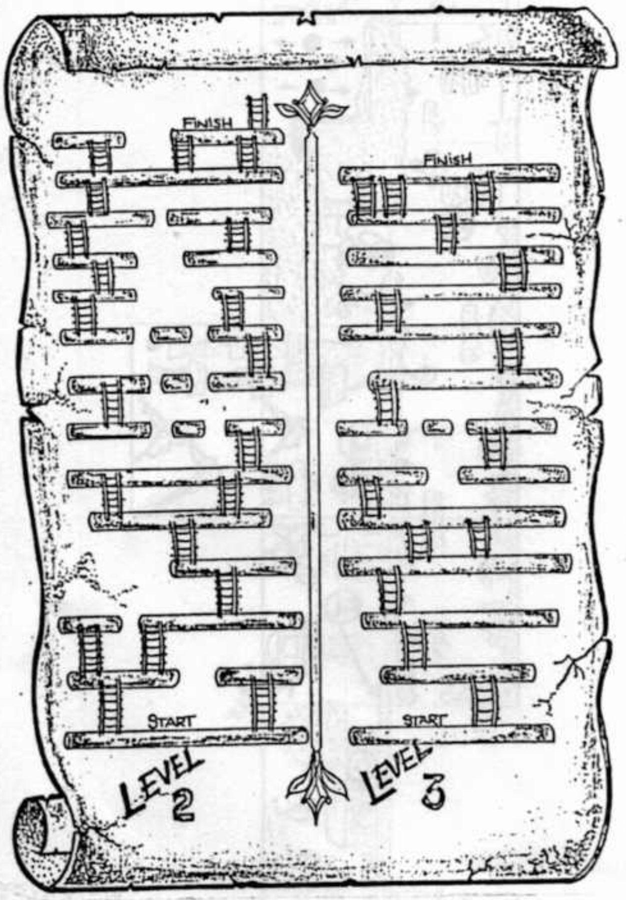
P O K E's e CIA LTDA

2357Ø,16 - Anula a mensagem do comando LAOD, 2357Ø,6 - Retorna ao normal.
2357Ø,(1 à 5) - Bagunça a listagem de um programa.
23624,(Ø à 255) - Cor da borda.
23693,(Ø à 255) - Cor do fundo.
23613,Ø - É dado um RESET quando houver uma tentativa de interrupção no progr.
23756,n - Troca o número da primeira linha de um programa, por n.
23755,1ØØ - Faz sumir a listagem de programa e ",Ø", retorna a listagem.
23613,82 - Anula o BREAK.
23765,255+23676,255+CLEAR 65534 - Limpa o bloco de caracteres gráfico (UDG).

MAPA







Ative o sistema de vidas c/ este Header.
(bloco de inicio):

```
10 clear 24831: ink 0: border 0:cls
20 load ""Code: poke 38279,0
30 Rand usr 24832
```

by Marcelo MC

SOFTWARE

1 - FRONT LINE :

SE VOCE MOSTA DE JOGOS DO TIPO MATA OU MORRE COM MUITA ACAO, ESTE JOGO IRA DE ENCONTRO A VOCE.
OS GRAFICOS SAO MUITO SIMPLES E O SOM E' MINIMO, SEM NENHUM GRANDE DESTAQUE NO QUE SE REFERE A RECURSOS ESPECIAIS.
O OBJETIVO DO JOGO E' O DE ELIMINAR TODOS OS INIMIGOS EM UMA GUERRA INFINDAVEL ONDE O UNICO A SER DERROTADO NO FINAL SERA VOCE.

2 - DARK SIDE :

CONTINUACAO MARAVILHOSA DO JOGO DRILLER, COM EFEITOS SONOROS E VISUAIS INCOMPARAVEIS.
COMO NO JOGO DRILLER, DARK SIDE APROVEITA TODA A TECNICA FREESCAPE PARA DAR UMA ILUSAO DE PROFUNDIDADE TRIDIMENSIONAL.
PARA OS ADORADORES DE PROGRAMAS ALTAMENTE SOFISTICADOS, DARK SIDE E' UMA OTIMA PEDIDA.

3 - ARKOS :

A SERIE ARKOS E' FORMADA DE 3 PROGRAMAS DESTINTOS OU SEJA ARKOS I, ARKOS II E ARKOS III.
EM ARKOS I, O NOSSO HEROI ESTARA EM UMA CIDADE MEDIEVAL, PERSEGUIDO POR VARIOS SOLDADOS.
EM ARKOS II, ESTARA VOANDO EM UM PITERODATERO EM UM CENARIO PRE'-HISTORICO.
EM ARKOS III, O NOSSO HEROI ESTARA EM UMA CIDADE REPLETA DE SERES PECONHENTOS.
EM RESUMO A SERIE ARKOS NAO ALIA OS SEUS BONS GRAFICOS COM A ACAO, ALEM DE DEVER DEMAIS NOS EFEITOS DE SOM.

4- ROAD BLASTERS :

ESTE PROGRAMA CONSOME UM LADO INTEIRO DE UMA FITA DE 60 MINUTOS, MAS NAO CONVENCE.
EM ROAD BLASTERS, VOCE E' UM AGENTE SUPER SECRETO, COM UM CARRO ESPECIAL
OS GRAFICOS E O SOM SAO BEM RAZOAVEIS, MAS A ACAO E OS MOVIMENTOS SAO ALTAMENTE IMPRECISOS.

5 - ENERGY :

O QUE SALVA ESTE PROGRAMA DO FRACASSO CRIATIVO, SAO SEUS EXELENTES GRAFICOS E O SCROLL TRIPLO QUE AJUDAM MUITO NA ANIMACAO DESTE JOGO, QUANTO A ACAO, ENERGY NAO APRESENTA NENHUMA INOVACAO, POIS SE TRATA DE UMA NAVE EM UM PLANETA QUE DEVE DESTRUIR OS INIMIGOS TANTO DA DIREITA COMO DA ESQUERDA, OU SEJA NENHUMA NOVIDADE.

6 - SKATE CRAZY II :

ATE' QUE ENFIM, EU VOU PODER FALAR BEM DE UM JOGO NESTA SESSAO.
SKATE CRAZY II E' SIMPLESMENTE GENIAL, TEM OTIMOS GRAFICOS, SOM E VARIOS RECURSOS ESPECIAIS.
ENTRE OS EFEITOS ESPECIAIS, PODEMOS DESTACAR, QUE ASSIM QUE O GAROTO TERMINA O SEU PERCURSO UM JURI DE 4 JUIZES, LHE AFERE AS NOTAS A QUE ELE MERECEU DURANTE A SUA EXIBICAO.

7 - GEE BEE AIR RALLY :

VOCE ESTA CONVIDADO A PARTICIPAR DE UMA RALLY DE VELHAS AERONAVES DA SEGUNDA GUERRA.
OS GRAFICOS SAO MUITO BONITOS E AINDA POSSUI UM ADICIONAL, CASO O PILOTO SOFRA UM ACIDENTE COM O SEU AVIAO, SURGIRA UMA TELA MUITO ENGRACADA OU SEJA UMA TELA EM QUE O PILOTO APARECE NO MEIO DA LAMA COM OS PORCOS.
APESAR DE TUDO O JOGO SE TORNA MONOTONO EM POUCO TEMPO.

DIZZY

Jogolitin nº 4

OBJETOS:

A - Olho de esmeralda
B - Mata passaros (veneno)
C - Chave
D - Capa de chuva
E - Capacete, protege você das estalaquitites
F - Congelador, transforma a água em gelo
G - Pé de cabra
H - Mata morcegos (alho)
I - Mata fantasmas (motoneta caça fantasmas)
J - Saco de dinheiro
K - Peruca de Leprechaun
L - Amulêto
M - Pistola de graxa
N - Tocha
P - Pá
Q - Pazinha, para remover cogumelo
R - Alicate
S - Mata aranha (inseticida)
T - Pena
U - Oléo
V - Imã
W - Garrafão
X - Coração
Y - Abre uma passagem
Z - Cloud silver line

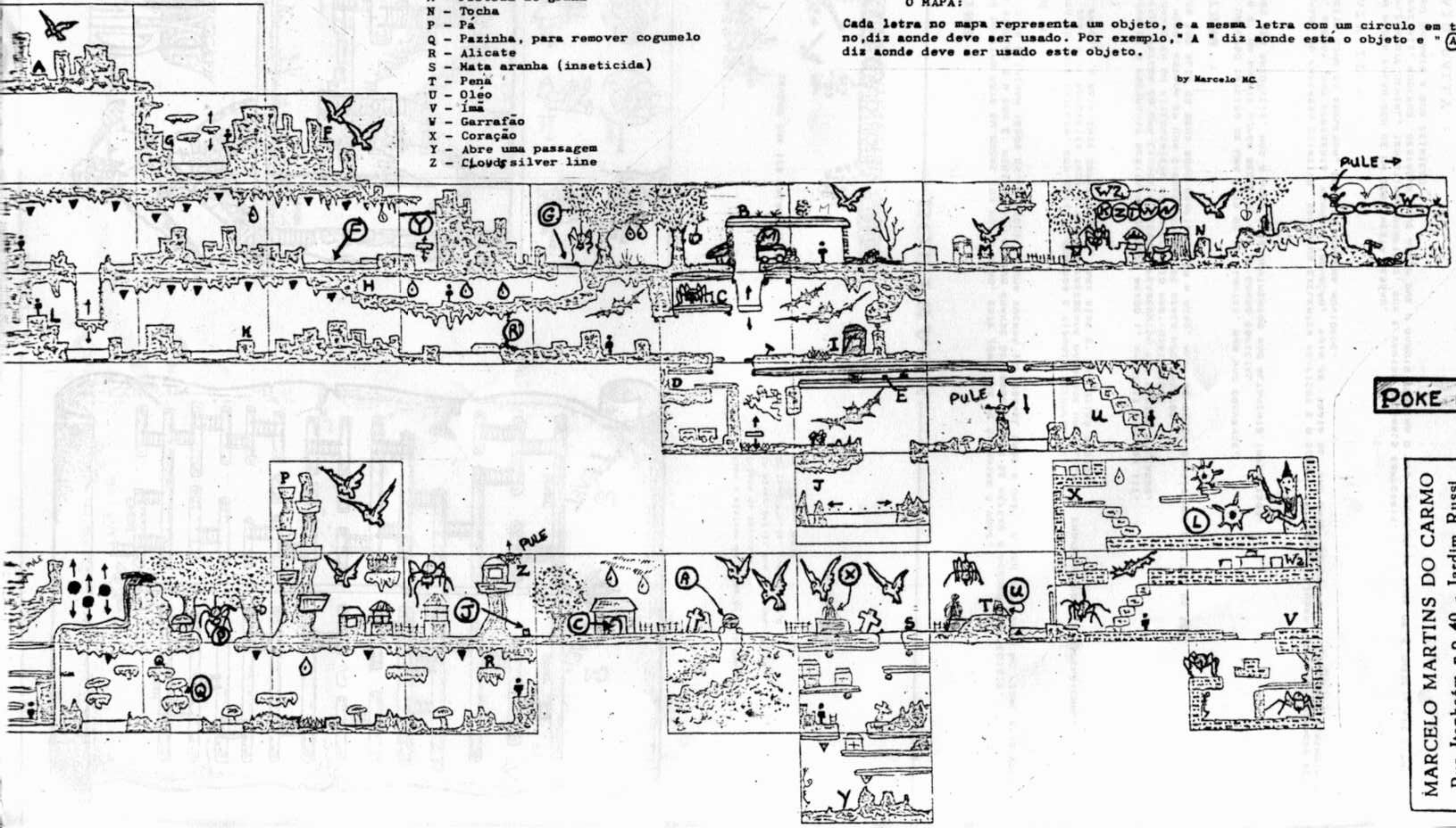
COMO GANHAR:

Coloque no caldeirão os objetos (Z,T,W2,K,e N). Feito isto, coloque o garrafão (W) no caldeirão, mas antes leve o Amulêto (L) na tela do mago e deixe encostar uma bola de fogo em você, ela sumirá. Agora sim, traga o garrafão que deve estar cheio, e solte perto do mago. Pronto,você acabou de ganhar.o jogo DIZZY.

O MAPA:

Cada letra no mapa representa um objeto, e a mesma letra com um circulo em torno,diz aonde deve ser usado. Por exemplo," A " diz aonde está o objeto e " (A) ", diz aonde deve ser usado este objeto.

by Marcelo MC



POKE 62746,0

MARCELO MARTINS DO CARMO
Rua Itanhaém n.o 40 - Jardim Russi
CEP 12010 — TAUBATÉ — SP

Fone: (0122) 32-4661